Replay®

ISSN 2545-739X · AÑO 4 · NÚMERO 30
SEPTIEMBRE 2021 · ARGENTINA $250

REVISTAREPLAY.COM.AR

ESTO NO ES UN TEXTO

Sepan perdonarlo, nuestro jefe de Redacción es así. Digno karateka, muestra momentos de calma previos al golpe más contundente que te pueda dar.

En el editorial del número pasado, desató una tormenta de quejas e interpretaciones de mis propuestas con esta sección, tildándome de villano dictador: "Todo se termina haciendo como dice el director y diseñador". Cosa que, por supuesto, vengo a negar rotundamente dejándolo por escrito como nos gusta a nosotros.

De lo que a veces se olvida(n) –él y alguno de sus secuaces en la redacción– es que *Replay* está pensada íntegramente para ustedes. Desde el número cero. Desde su maqueta. El ritmo en la revista es fundamental –para que, justamente, sea una revista y no un libro, por ejemplo–. Hacer convivir en las páginas las imágenes y los textos es vital para que la comunicación fluya y no expulse a los lectores. De hecho, siendo sincero, para mí esto no es un texto sino una imagen formada por letras –en unas páginas más adelante me van a entender mejor–.

No me voy a poner académico ni me gusta el autobombo. Es una pérdida de tiempo eso. Yo prefiero usar ese tiempo para hacer. Solo voy a aprovechar esta apurada de este muchacho para repetirles de primera mano: trabajamos siempre pensando en ustedes. Intentamos devolverles algo de ese apoyo y confianza que nos hacen llegar por todas las vías posibles todo el tiempo. ¡Nos gustaría hacer incluso más! ¡Gracias! ¡*Replay* es de ustedes!

► JUAN IGNACIO PAPALEO

equipo Replay | Año 4 · Nº30
FUNDADA EN OCTUBRE DE 2016 POR CARLOS MAIDANA Y JUAN IGNACIO PAPALEO · TERCERA ÉPOCA · Septiembre 2021

Diseño y dirección: Juan Ignacio Papaleo **Editor:** Ezequiel Vila **Jefe de redacción:** Sergio Andrés Rondán **Redactores:** Carlos Andrés Maidana, Enrique D. Fernández, gBot
Corrección: Hernán Moreno **Retoque digital:** Romina Tosun **Colaboran en este número:** Camila Chávez, Don Epi, Guadalupe Campos.

El editor no puede aceptar responsabilidad por pérdida o daño en el correo de cualquier material no solicitado. Los derechos de autor sobre todo el texto y la puesta en página pertenecen a REPLAY. Está prohibida la reproducción total o parcial de cualquier elemento de esta revista sin el permiso escrito por parte del editor. Todos los derechos de autor son reconocidos y utilizados específicamente con el propósito de la crítica y la reseña. Si bien la revista ha puesto todo su esfuerzo en asegurarse de que toda la información sea correcta al momento de imprimirse, los precios y la disponibilidad pueden tener modificaciones. Esta revista es totalmente independiente y no está afiliada de ninguna forma a las compañías mencionadas en su interior. Si envía material a REPLAY por correo, e-mail, red social o cualquier otro medio, automáticamente le concede a REPLAY una licencia irrevocable, perpetua y libre de regalías para utilizar los materiales en todo su porfolio, de forma impresa, online y digital, y para distribuir los materiales a actuales y futuros clientes. Cualquier material que envíe es enviado bajo su propio riesgo y, si bien se toman todos los cuidados, ni REPLAY ni sus empleados, agentes o subcontratistas serán considerados responsables por daño o pérdida. Las colaboraciones son ad honorem. REPLAY®. Derechos reservados. El nombre REPLAY y el logo son marcas registradas por Juan Ignacio Papaleo. ISSN 2545-739X.

Esta edición se terminó de imprimir en el mes de septiembre de 2021.

R E V I S T A R E P L A Y . C O M . A R

Revista Replay *@revista_replay* *revistareplay*

Nuestros videos son producción de *Replay* junto a: bocha-tv.net

CUANDO SEA GRANDE, QUIERO HACER VIDEOJUEGOS

Hace años que la industria del videojuego en Argentina está en expansión, pero ¿es posible desarrollar gaming "retro" hoy?

POR KABUTO

No nos referimos a gaming con una estética retro, sino a juegos que funcionan sobre plataformas retro. Como ya señalamos en varios números anteriores de *Replay*, existe todo un mundo para los llamados homebrew, esos juegos nuevos para consolas cuyo ciclo de vida terminó hace varios años. Ejemplos de estos, tratados en nuestra revista, son el *Micro Mages* para NES (que mencionamos en la lejana *Replay* #8) o *Tanglewood* para Sega Genesis (en el #10).

La pregunta es: ¿hay alguien haciendo esto en el país? Pero claro que sí, Lucho. O algo así.

Hace ya un par de años, en uno de esos eventos fastuosos de gaming que por el covid no se están realizando, se acercó a nosotros un flaco que, luego de intercambiar unos breves comentarios, nos dijo: "Yo estoy haciendo un juego para MSX".

Aldo (Shaoran) nos contó de su proyecto junto con un colega español, Jorge (Fenris): ellos crearon Oniric Factor, y utilizaremos estas breves líneas para que nos cuenten cómo es trabajar en sus proyectos retro. Tal vez esta nota impulse a aquellos que la lean a introducirse en el tema y quizás ese juego para Sega Genesis que soñaste alguna vez sea una realidad.

El desafío

Cuando les consultamos a ambos desarrolladores sobre por qué embarcarse en semejante proyecto, la respuesta fue tajante: la nostalgia, la experimentación y el desafío. La nostalgia por la emoción que conlleva ese desarrollo de aquello que nos hubiera gustado, la experimentación de estar en un entorno muy distinto de aquel en el que un desarrollador de un juego moderno puede estar, y el desafío, porque las propias limitaciones del entorno conllevan una experiencia novedosa. Nos cuentan: "Cuando desarrollás para una máquina de 8 o 16 bits, la programación se realiza a mucho más bajo nivel, por lo que siempre sabés exactamente qué estás tocando y qué registros estás modificando. Las limitaciones de memoria, audio o video te obligan a ser eficiente y diseñar teniendo en cuenta la arquitectura del equipo. El resultado es algo muy bonito y gratificante, ya que terminás siendo consciente de que lo que hiciste es una obra dedicada que, en gran medida, ha sido influida por el carácter particular de la máquina".

Una montaña rusa de emociones

¿Así que querés hacer tu propio videojuego retro? La gente de Oniric Factor ya tiene esa experiencia y nos cuenta sobre lo mejor y lo peor, sobre cómo "plasmar una idea, darle vida a una historia, materializar lo que ocurre en tu imaginación, es de lo mejor que se puede experimentar", cómo el todo va tomando forma y el disfrute de esto, y cómo esta experiencia no es en solitario sino que lleva al diálogo con otros. Pero también nos advierten que hay que saber lidiar con la frustración, que algunas ideas pueden sonar geniales, pero, a la hora de plasmarlas, quizá no quedan tan interesantes. "Así como se conoce a gente muy maja, exponer tu trabajo al mundo también te hace permeable a determinadas comunidades muy tóxicas". Y lo tedioso que puede ser el testing, y ni hablar de los bugs que urge corregir. Hacer un videojuego retro no será un camino de rosas.

Los planes y proyectos

Hace ya un tiempo tuvimos el gusto de jugar algunos de los juegos desarrollados por este equipo: *Spring Warrior* para MSX fue uno de ellos. Esto llevó a preguntarles qué proyectos tienen para el futuro. "Este año nuestra intención es entrar en la escena de NES, ya que se trata de un nicho con un gran número de usuarios y mucho potencial para grupos como el nuestro". También tienen proyectos para Game Boy y alguna que otra cosita.

Intercambiamos muchísima información con la gente de Oniric; por desgracia, el papel es tirano y esto debe terminar aquí. Tanto más nos gustaría agregar, desde cómo trabajan la música de sus juegos hasta sus experiencias en la EVAs en Argentina, las RU'S españolas y el resto del mundo.

"También nos hemos encontrado con gratas sorpresas, como vernos mencionados en la prensa internacional, recibir regalos inesperados por parte de algún usuario, que nos inviten a unas cervezas en alguna reunión de usuarios, entablar nuevas amistades o recibir pedidos de países tan alejados como Australia, Japón, Rusia, Brasil, Países Bajos o Arabia Saudita".

Quizá se pueda, en un futuro cercano, poner algo más de esto en nuestra humilde revista.

LOS INVITAMOS A REVISAR SU PÁGINA WEB: ONIRIC-FACTOR.COM, PARA ENTERARSE MÁS SOBRE SUS PROYECTOS Y APOYARLOS.

BOMBERMAN

Contra la alienación de la industria bélica, los sueños de liberación del Pinocho montonero.

POR EZEQUIEL VILA

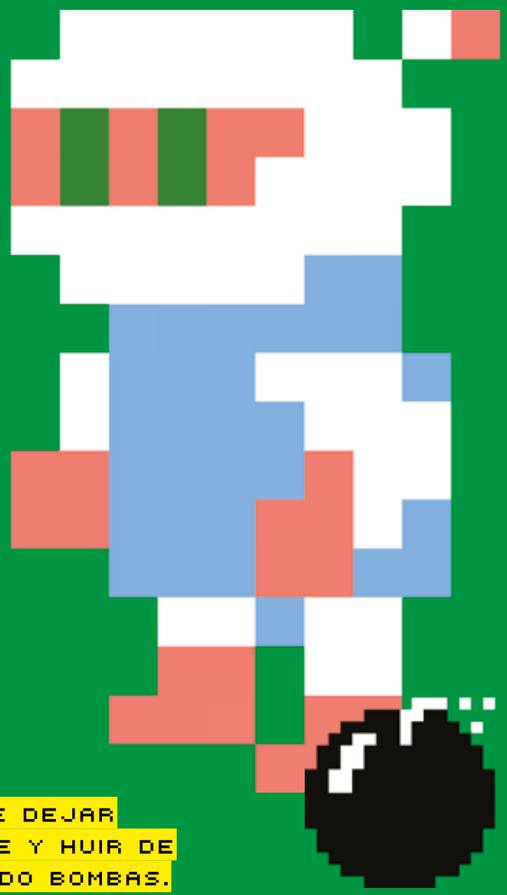
Entre las cosas que nunca conocemos por jugar los juegos truchos (como los cartuchos con memoria), están los manuales. Y en ellos muchas veces reposan olvidadas las historias de los personajes más entrañables de los 8 bits. Es el caso de *Bomberman*, cuyo juego original de NES no tiene ninguna intro y nos manda derecho a recorrer cuadrillas y explotar enemigos, pero en las páginas de su manual cuenta el drama de cómo nuestro robotito amigo trabaja esclavizado en una fábrica subterránea de explosivos junto con otros androides precarizados.

Sin embargo, donde hay vida (artificial) hay esperanza: entre los trabajadores mecánicos circula el rumor de que un robot que escape y logre llegar a la superficie se convertirá en un humano. Aunque tiene pinta de fantasía consolatoria, Bomberman se aferra al sueño de dejar el tedio y el horror de la línea de montaje y elige huir de la única manera que sabe: poniendo bombas. Una perfecta metáfora de la toma de los medios de producción y el boicot contra la corporación.

Aunque no tengamos el librito, si pasamos los 50 niveles del juego, podemos ver en una brevísima "cinemática" cómo Bomberman se transforma en un humano, ¡y no en cualquier humano! Nada menos que en Jake Peril, el protagonista de *Lode Runner*, rebelde luchador contra las fuerzas imperiales de Bungeling (para los fanáticos del universo expandido de Hudson/Brøderbund).

En las secuelas a veces parece renegar de esta identidad: si bien lo reconoce en el hiperrrealista *Bomberman: Act Zero* de Xbox, en casi todos los juegos desde *Super Bomberman* en adelante adopta el nombre Shirobom ("Bomberman blanco" en japonés) para diferenciarse de otros *bombermen*, a quienes muchas veces ha tenido que enfrentar, aunque al final del día terminen unidos como una gran familia. Quizá ya no diga que es humano para no diferenciarse de los demás.

Lamentablemente, en las versiones de Game Boy Color y Advance parece haber abandonado el anarquismo para unirse a una fuerza policial intergaláctica junto con sus hermanos. Se vendió.



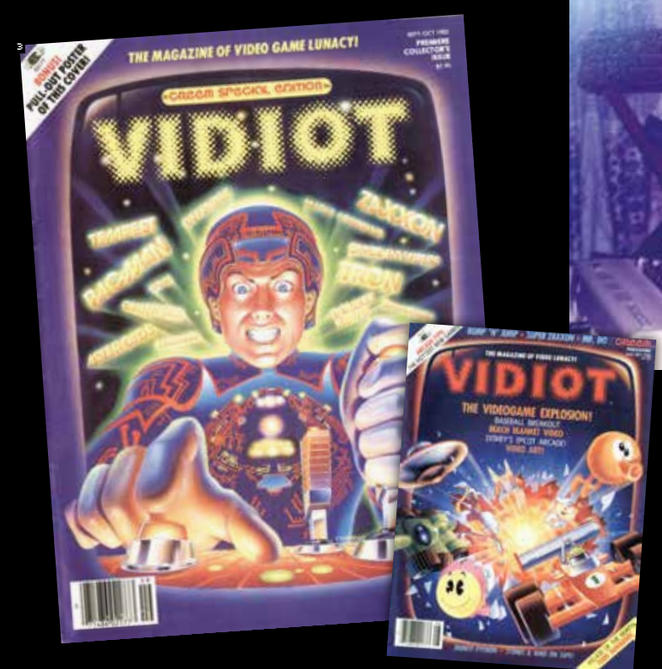
BOMBERMAN SE AFERRA AL SUEÑO DE DEJAR EL HORROR DE LA LÍNEA DE MONTAJE Y HUIR DE LA ÚNICA MANERA QUE SABE: PONIENDO BOMBAS.

FICHA TÉCNICA

NOMBRE: BOMBERMAN
ALIAS: BOMBER MAN, JAKE PERIL, RUNNER, SHIROBOM
RAZA: BOMBERMAN, HUMANO
PROFESIÓN: BOMBERMAN, INSURRECTO, POLICÍA
JUEGOS: *BOMBERMAN, BOMBERMAN II, SUPER BOMBERMAN*, ETC.

PLANETA JUEGOS

Un minirrecorrido por imágenes que nos hacen llegar del mundo de los videojuegos de ayer, hoy y siempre.



1-2 _ *OKUPAS* EN TODOS LADOS: GRAN ESCENA ROBADA DEL NEWSLETTER DE NUESTRO EDITOR EZEQUIEL VILA, *CÍRCULO MÁGICO #6*, DE *NUCLEAR*. ¿NO SE SUSCRIBIERON AÚN? NUCLEAR.COM.AR/NEWSLETTERS. EL ARTE DE @ROBOSEPU. INGENIOSO Y HERMOSO. **3** _ *VIDIOT*. LA MANERA DE METERSE EN EL MUNDO DE LOS VIDEOJUEGOS DE LA GENTE DE LA REVISTA DE MÚSICA *CREEM*. MIX FANTÁSTICO DE LOS 80. ROCK Y VIDEOJUEGOS. LAS PUEDEN ENCONTRAR EN ARCHIVE.ORG **4** _ CARLOS FRANCISCO BULZOMI NOS PRESTA ESTA POSTAL YA TÍPICA: MUSCULOSA DE VERANO —LA ÉPOCA EN QUE TODOS NOS ENVICIÁBAMOS AL MANGO—, COMMODORE 64, JOYSTICK EN MANO Y A PASARLA BIEN. SEGÚN SU RECUERDO: PARA QUE PARARA DE JUGAR, ¡EL PADRE LE CORTABA LA LUZ! IGUAL, SI NO, SEGBA NOS DEJABA SIN LUZ SEGUIDO EN ENERO... HAY COSAS QUE NUNCA CAMBIAN. **5** _ *MAX HEADROOM*. UN POROTO. NUESTRO ACERCAMIENTO A LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL ERA VIENDO, TELEBEAM MEDIANTE, CÓMO EL BETO MÁRCICO LE DABA EL PASE EN POSICIÓN HABILITADA AL MANTECA MARTÍNEZ. EXPLICADO POR MACAYA UN DOMINGO A LA NOCHE.

UN RECORRIDO POR EL ARTE EN MODO TEXTO

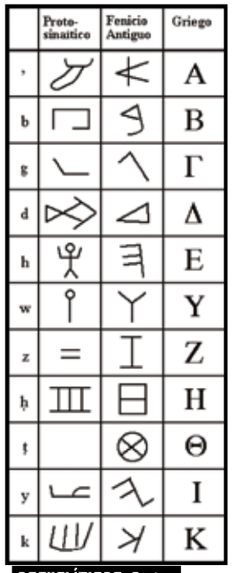
El arte en modo texto (o "text art") consiste en dibujar utilizando letras, números y símbolos del teclado. Conozcamos sus diferentes sabores...

POR DON EPIFANIO

El ser humano no arrancó escribiendo así como así. Ningún cavernícola se levantó una paleolítica mañana y se puso a escribir *El gaucho Martín Fierro* como si de algo nada grave se tratase... La gente de antes dibujaba. La gente de antes garabateaba un toro, un chabón levantando las manitos, un pescado..., y de esa manera transmitía ideas y creaba la incipiente cultura. Cuando ya tenían muchas cosas para decir, los dibujos se fueron convirtiendo en letras.

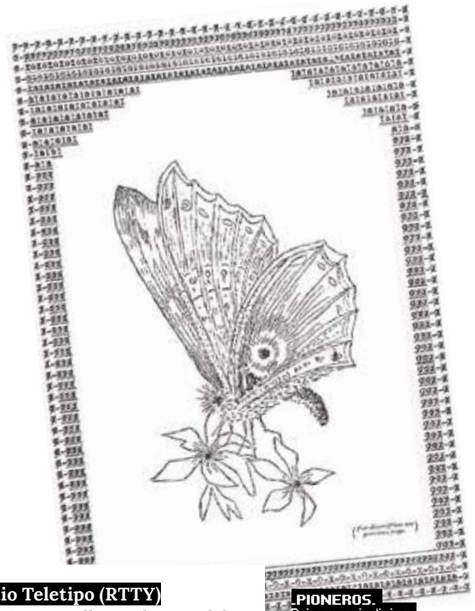
Y ya hace bastante tiempo que las letras y la cultura "literaria" gobiernan nuestras vidas. El éxito absoluto de la imprenta de tipos móviles, la máquina de escribir mecánica y, por supuesto, las computadoras –y más recientemente, los celulares– lo confirman. Todo es texto. Así lo pensamos y lo vivimos.

Dentro de esta gran matriz textual, algunas personitas decidieron tomar el camino inverso. Se fumaron un cartucho de tinta y dijeron: "Che, si en un comienzo los dibujos se convirtieron en letras..., ¿por qué no convertir las letras en dibujos?". Pero no tomadas como entes individuales, no. Muchas letras, ordenadas estratégicamente, pueden insinuar algo más que palabras. El primer ejemplo documentado de esto fue realizado por una señorita llamada Flora Stacy en 1898, usando una máquina de escribir y moviendo la hoja a placer por el rodillo, pudiendo así realizar muchos golpes e impresiones sobre un mismo punto.



_JASCIIGLÍFICOS. De los egipcios a las letras, así empezó todo.

_CLÁSICOS. Arte ASCII decorando documentos y mails.



_PIONEROS. Primeros indicios de text-art usando elementos mecánicos

Radio Teletipo (RTTY)

Pero tuvo que llegar el turno del teletipo (un sistema de transmisión de texto "punto a punto", sea por cable o por radio) para que el arte en modo texto adquiriera su forma actual. Los radioaficionados se apropiaron de este sistema (llamado "Baudot") que utilizaba solo cinco bits por carácter –y, por ende, solo permitía letras del alfabeto latino en mayúsculas, números y algunos signos de puntuación básicos– y crearon los primeros exponentes gloriosos del género. La señal de radio era decodificada por una suerte de impresoras, que trasladaban a papel y tinta todo tipo de congratulaciones navideñas, caricaturas de Disney y hasta chicas (y algún que otro pebete) en pelotas... Sí, no solo la Internet is for porn: el RTTY y el arte en modo texto también lo son.

_PANTALLAZO. Block ASCII para aderezar archivos piratas

ASCII

Esta simpática sigla significa American Standard Code for Information Interchange. Si Baudot utilizaba cinco bits, ASCII es un estándar que utiliza siete (con un total de 128 posibilidades o caracteres). Creado en 1963, contiene caracteres especiales de control (invisibles), letras mayúsculas, minúsculas, números y todo tipo de símbolos que te podés encontrar en un teclado de computadora. Medio imperialista porque faltan la ñ y las letras locas escandinavas, pero se estandarizó y nos la tuvimos que comer.

El arte ASCII se popularizó *in extremis* con la aparición de los BBS (no solo en las PC, aunque principalmente) y la posibilidad de compartir tus boludeces en un entorno de terminal en modo texto. ¡Alabada sea la ciencia!

Block ASCII

Si al ASCII le agregás un bit más, te quedan ocho, ¿no? Bueno, eso serían 256 posibilidades, que se llamaron "ASCII extendido" o "ASCII 8 bits"..., lo que significa que ya no es tan universal, y solo sirve para las PC IBM. Suma bloques opacos y con "sombra" y algunas líneas y vértices interesantes para dibujar marcos y firuletes. Ojo, sigue siendo monocromático, pero la aparición de los bloques lo emparenta a simple vista con su hermano millonario, el "ANSI".

Al día de hoy, sobrevive en los archivos de información, en los FILE_ID. DIZ y en algún .txt flashero.

ANSI

Si al ASCII de 8 bits le metés colores, utilizando unos comandos re locos que solamente funcionan en DOS, tenés un mundo de posibilidades, ¡el mundo del ANSI! Con el auge de la movida BBSera de los 90, este formato (que utiliza dieciséis colores, aunque tan solo ocho de ellos pueden ser usados como background al combinarlos) se convirtió en el rey de la movida. Grupos de artistas o "crews" tales como iCe y aCiD (por nombrar los más grosos de mitad de la década) nos volaron la peluca con artes enormes de 80 columnas de ancho por vaya uno a saber cuántas filas de alto.

_80 COLUMNAS. El ancho preciso y luego scroll vertical a morir.

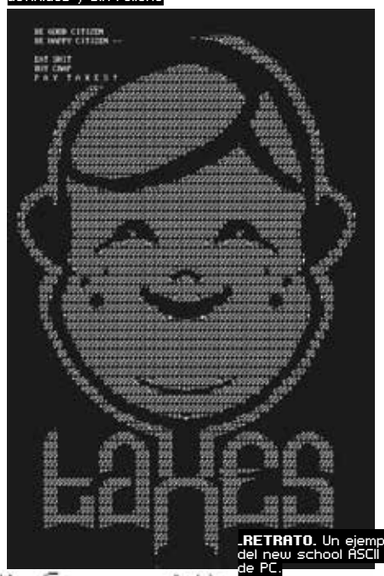
ASCII Amiga

No todo era la PC y sus bloquecitos. La Commodore Amiga también tenía movida de BBS, y se mantuvo fiel al estándar ASCII. Pero, claro, ¡así cualquiera! El particular tipo de letra (mal llamado "fuente") de la Amiga era capaz de dibujar con más gracia las barras y guiones (/ \ -_). Su ángulo de inclinación y la extensión de sus líneas horizontales permitían dibujar contornos de gran definición, verdaderos trazos cuasi uniformes. Ideal para los artistas del grafiti. ▶▶

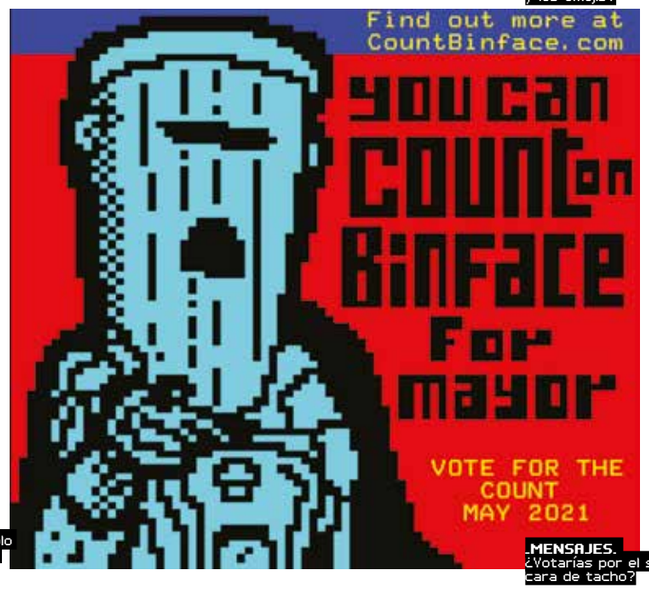
EL ÉXITO ABSOLUTO DE LA IMPRENTA DE TIPOS MÓVILES, LA MÁQUINA DE ESCRIBIR MECÁNICA, Y POR SUPUESTO LAS COMPUTADORAS –Y MÁS RECIENTEMENTE, LOS CELULARES– LO CONFIRMAN. TODO ES TEXTO.

AMIGA ASCII. Graffitis con contornos bien definidos y sin relleno

LO NUEVO. ¿El futuro es del Unicode y los emojis?



RETRATO. Un ejemplo del new school ASCII de PC.



MENSAJES. ¿Votarías por el señor cara de tacho?

TELETEXT. Fútbol y teletext, dos pasiones nacionales. **ARRIBA.** PETSCII de Commodore, otra amor popular.

ARIAL FONT. El text-art no discrimina tipografías (?)

Este arte, al ser conocido en los 90 por los usuarios de PC, fue apodado "old school", quedando la denominación "new school" para los grafitis ASCII nativos de las IBM compatibles. Al no poder dibujar correctamente los contornos, el enfoque fue meterle power al relleno y, de ese modo, aprovechar la gordita tipografía del DOS.

PETSCII

"¡No se olviden de las home computers!", gritó un borracho por ahí en el fondo..., y tenía razón. Retrocedemos un cachito hasta el año 1977, momento en el cual la empresa Commodore sacaba al mercado la computadorita PET, con su charset propio inspirado en el ASCII, pero con énfasis en las mayúsculas y una bocha de bloquecitos re copados para dibujar a todo culo. Nacía el PETSCII, formato que explotaría en popularidad a partir de 1982, ya que la Commodore 64 también lo utilizó. La mayoría de los juegos se servían en algún momento de los caracteres y metían bloques a lo loco, en pantallas de presentación, en fondos y marquesinas. Los BBS de C-64 lo convirtieron definitivamente en un género artístico.

Dieciséis colores y esa hermosa grilla de cuadrados perfectos..., nada puede salir mal.

Teletext

Un formato que revivió en estos últimos tiempos y que merece la pena conocerse y disfrutarse. Nacido en Gran Bretaña durante los años 70, fue el estándar de transmisión de texto y "rudimentario arte" a través de la señal de TV. Diferentes canales aprovechaban el sistema y mandaban info sobre su programación, alguna animación ingeniosa, titulares o spam variado. Con un charset muy interesante (compuesto de diversos bloques y "bichos raros") y solamente ocho colores a disposición (3 bits... y una paleta con reminiscencias de la Spectrum ZX), mantiene un buen balance entre sus restricciones y su poder creativo.

Se rompe la grilla: Unicode y otras yerbas

Hasta ahora, casi todo lo que nombramos ocurre en los confines de una grilla "fija", es decir: todos los caracteres tienen el mismo ancho. Puede incluso variar el tipo de letra sin demasiadas complicaciones, siempre y cuando nos movamos entre tipos "fixed"...

¿Esto significa que no existe text-mode art en arial 12? Para nada..., existe, y fue muy popular en los .txt de la ya histórica página GameFaqs. Miles de archivos de texto fueron decorados con un arte que contemplaba una fuente de ancho variable como la arial.

Y si bien todos los formatos anteriormente mencionados siguen siendo prolíficos en cuanto a artistas y obras de arte (con la excepción, tal vez, del RTTY), no podemos dejar de mencionar el hecho de que vivimos, hoy por hoy, en el mundo del estándar Unicode y sus letras de ancho variable, sus emojis y sus ideogramas chinos que Dios sabe lo que estarán insinuando. Desde estas humildes páginas, admitimos que es necesario abrazar el progreso y darle una oportunidad a la paz, como dijo Lennon... ¿"Emoji is the new block"? Puede ser, quién sabe...

El arte en modo texto seguirá filtrándose por el cielorraso de la cultura. Y allí estaremos, bien cerquita, poniendo la palangana...

LA COMMODORE AMIGA TAMBIÉN TENÍA MOVIDA DE BBS, Y SE MANTUVO FIEL AL ESTÁNDAR ASCII. SU PARTICULAR TIPOGRAFÍA RESULTÓ IDEAL PARA LOS ARTISTAS DEL GRAFITI.

PC · PSYGNOSIS 1991

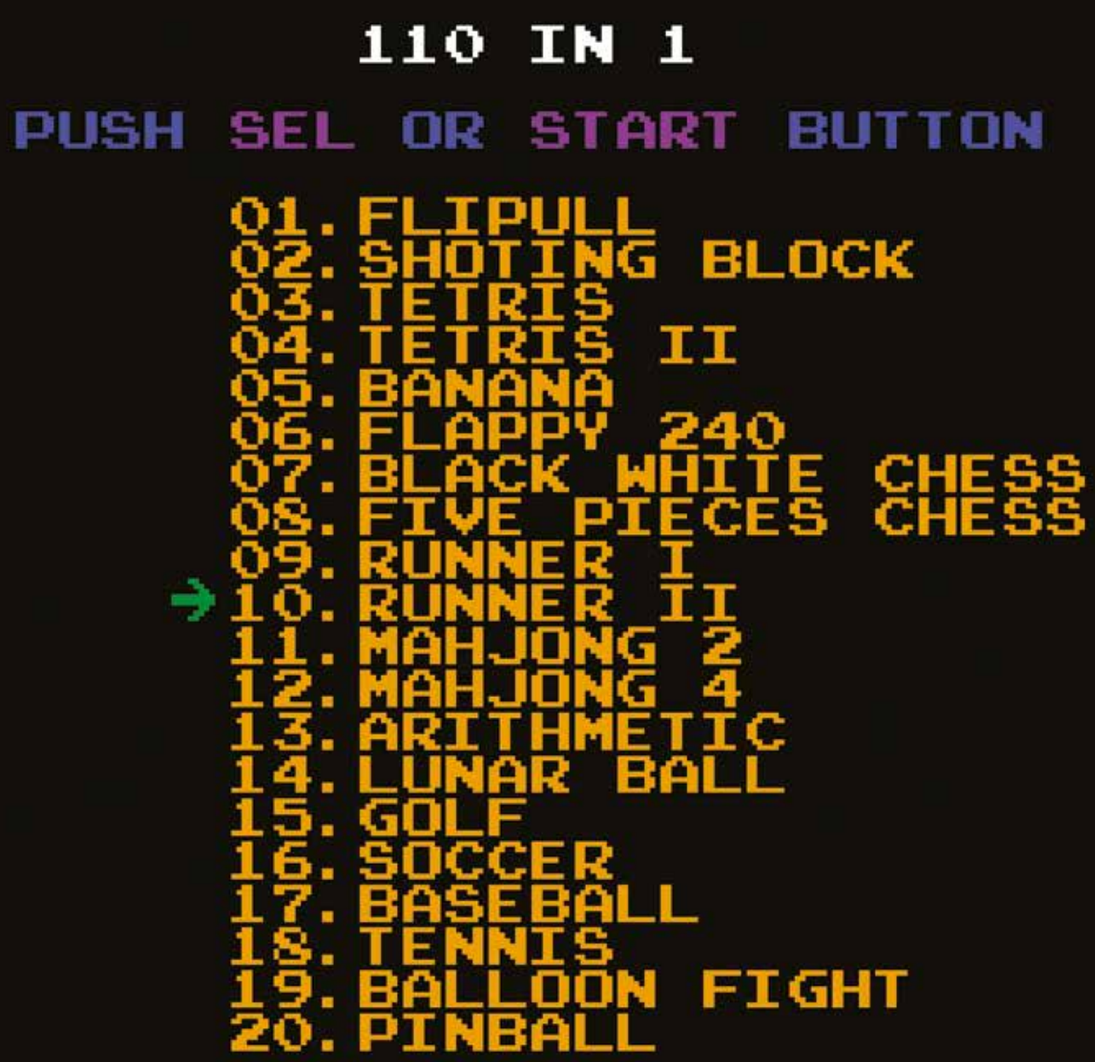
OK, juegazo. Hito de una época. Ahora, investigando sobre el juego, me entero de que Disney, en 1958, produjo un documental llamado *White Wilderness* ("Infierno blanco") en el que aparecen lemmings –o roedores leminos– lanzándose de un acantilado al Océano Ártico con una actitud suicida. Esto quedó en la memoria de tod@s y se los catalogó de bichos que se suicidan en masa. Y, como mucha mierda que nos inculcó Disney, quedó demostrado tras una investigación que fue todo un montaje. De hecho, fue un asesinato, porque los acorralaron y lanzaron deliberadamente al agua. Lo único bueno fue que algo de eso quedó en la retina de unos desarrolladores y se mandaron esta gema. Uno de los mejores de todos los tiempos.

POR JUAN IGNACIO PAPALEO

LA SINGULAR EXPERIENCIA DE LO MÚLTIPLE

Una parte fundamental de nuestra experiencia argentina con las consolas en los 90 fueron los cartuchos múltiples piratas. Aprendimos a dar por sentado la fealdad de su interfaz y las bondades de su selección, y normalmente no caemos en la cuenta de hasta qué punto el formato moldeó nuestra forma de concebir los videojuegos.

POR GUADALUPE CAMPOS



Quienes hemos tenido un buen cartucho múltiple sabemos lo poco que este salía de la consola. Se oscurecía del lado de arriba y tenía los contactos mucho más limpios que el resto, por el mero trajín de sacarlo, soplarlo y volver a ponerlo a cada fallo.

La interfaz básica de los cartuchos múltiples es más o menos la misma para todos los juegos de 8 y 16 bits: una larga lista de texto plano con los nombres de los juegos y un puntero indicador para marcar los títulos. Se elige, se presiona Start, el juego abre.

El Sacoa en casa

Quienes tuvimos nuestro primer Family Game con el 1 a 1 veníamos de una breve experiencia con otra plataforma: los arcades, primero los de la Costa (con suerte) y luego los de barrio. Veníamos de esperar para jugar, de contar monedas y de economías rebuscadas que incluían no elegir ese juego en el que perdías rápido.

La idea de la consola doméstica a todo color y con juegos porteados desde la versión que conocíamos en fichín, no hay ni que decirlo, fue lo que nos sedujo a muches. ¡Tener el Sacoa en casa! ¡Y con fichas infinitas! Era una locura, verdaderamente.

El cartucho múltiple apuntaba directo al corazón de esa fantasía: todas las máquinas listas y disponibles para todas las fichas del mundo, hasta que te canses o te manden a hacer la tarea. Los vendedores, de hecho, estaban acostumbrados a señalarte los juegos de fichín, porque normalmente era lo que ibas a buscar.

No hay empanada sin relleno

Por supuesto, el número de juegos que el cartucho declaraba traer era, en general, mucho menor que el que efectivamente tenía. Salvo los múltiples de pocos títulos, los números siempre venían inflados: si el cartucho decía tener 63, 64 o 100 juegos, lo que había eran, con suerte, 25. Para llenar, venían luego los mismos juegos con alguna mínima variante.

Entre los que sí había, era fácil establecer ciertas "jerarquías": por una parte, esos juegos (ports de fichín o alguna licencia de cine o TV) que eran los que considerabas cuando te comprabas el cartucho. Por otra, los que estaban para dar variedad, que seguro no conocías y, al menos en un principio, funcionaban como juegos "de relleno".

En general, esos compartían algunas características. Eran juegos tempranos, con pocos sprites, mapa simple y una dinámica más o menos repetitiva: lo mismo, pero cada vez un poco más rápido y más lleno de enemigos. Hasta que te aburras, se corte la luz, mamá te apague la consola, te mueras o llegue el armagedón, lo que sea que pase primero.

No vamos a decir que algunos de esos juegos no eran muy buenos. Con el tiempo incluso llegábamos a amarlos, como nace el amor en el seno de una vieja amistad, y hoy nos agarraríamos de las mechas con alguien que dijera que *Ice Climber* era un juego de relleno. Pero tengamos un poco de honestidad: si alguna vez te compraste un cartucho múltiple, casi seguro que no lo elegiste porque traía el *Ice Climber*.

Las prestaciones que se le pedían a un cartucho para comprarlo por separado eran necesariamente

TENGAMOS UN POCO DE HONESTIDAD: SI ALGUNA VEZ TE COMPRASTE UN CARTUCHO MÚLTIPLE, CASI SEGURO QUE NO LO ELEGISTE PORQUE TRAÍA EL *ICE CLIMBER*.

mayores. Salvo por coleccionismo, se le pedía a un cartucho individual que el juego fuera más variado, más complejo, con mejores sprites, mejores mapas y una historia más o menos conclusiva, como *Mega Man*, *Castlevania* o *Super Mario Bros. 3*.

No hay lugar para el casual gaming en el desembolso que implica un juego simple. Para jugar un puzzle limpiacabeza como el *Jewelry*, más vale que recurrimos a los "rellenos" del cartucho múltiple. El simple tiene que quitarnos el aliento, envolvernos, comernos la tarde y contarnos una historia. Como mínimo.

Un torrent no es un cartucho múltiple

La era de las descargas por Internet también jugó a tensar el hilo que une la fantasía y el deseo. En el caso del retrogaming, con el desarrollo de emuladores venía la promesa de poder jugar todo lo que siempre quisiste y no te dio la plata.

No vamos a negar que esto es, en cierta medida, maravilloso. Pero, como todos los deseos que abandonan la molicie de la fantasía para llegar a la sucia realidad concreta, esto tiene su lado menos amable.

El cartucho múltiple, como la sala de fichines de barrio, ofrecía algo parecido a una curaduría de títulos: es en el número limitado de opciones que muches aprendimos a sacarles la ficha a juegos durísimos de roer.

Ahora bien, si bajaste alguna vez uno de esos torrents con el MAME o algún emulador de Family Game, SNES o Sega Genesis con la colección completa de juegos, seguro que esta escena te resulta familiar: terminás de bajar todo, abrís el emulador y los primeros veinte juegos que bajás son... los que había en el arcade de la vuelta de casa o en tu cartucho múltiple y tu colección personal. Esos que te sabés de memoria.

Abrís, por curiosidad, uno o dos juegos que antaño te quedaste con ganas de jugar, pero te resultan un poco hostiles para ponerte de cero. Los dejás para después. "Después", la mayoría de las veces, es perpetuamente pateado hacia adelante.

Una vez cada tanto, sin embargo, conectás el joystick y abrís el *RetroArch*. Y si está tu hermana de visita, en una de esas se sientan a jugar algo juntes. ¿Una partida de *Ice Climber*? ¿Ese que venía "de relleno" en el múltiple? Pues claro.

EL CAMINO DEL HÉROE LO VIVIMOS EN MILES DE VIDEOJUEGOS, PERO EN NINGUNO LA EXPERIENCIA ES TAN ICÓNICA COMO EN *ZELDA*, EL JUEGO QUE PUDO INSERTARNOS EN UNA AVENTURA CON TODO SU POTENCIAL FANTÁSTICO POR PRIMERA VEZ.

POR GBOT

LA LEYENDA ORIGINAL

"Ahí fuera es peligroso, llevate esto", le dice un viejo en una cueva a un joven sin nombre que pronto se convertirá en uno de los más grandes íconos de los videojuegos. Sin hablar, sin saber nada sobre su historia (a menos que leamos el manual, pero ¿quién hace eso?), empezamos a recorrer junto con este joven de traje verde el gigantesco mundo que luego conoceremos como Hyrule. Poco a poco avanzamos y nuestro héroe crece, se hace de un arsenal enorme y reúne los fragmentos de la trifuerza para salvar a la princesa Zelda. Pasan los créditos, pero la aventura no termina: el mal siempre vuelve, y cada vez que vuelva va a renacer la leyenda de Zelda y la leyenda de Link.

La saga de *Zelda* es una de las más grandes y reconocidas sagas de videojuegos y, además, uno de los principales motores detrás del gran número de ventas de la NES de Nintendo. Shigeru Miyamoto, padre de la saga, comentó varias veces que su intención con el *Zelda* era crear un mundo "interactivo", lleno de combates con espadas y magia. Quería no solamente dar un giro a los elementos clásicos de los RPG que estaban de moda, sino insertarlos en un mundo por descubrir, con tesoros escondidos y acertijos por resolver. Según cuentan, una de sus grandes fuentes de inspiración fue su Kioto natal, en particular los bosques de Sonobe, donde una vez se perdió y encontró de casualidad un lago que desconocía, todo para volver posteriormente a su casa, cuya entrada estaba llena de puertas colocadas de forma tal que parecían un laberinto. Esa sensación de aventura y descubrimiento tan común en el juego infantil es algo palpable desde el primer título de la saga, pero ¿cómo crear un mundo tan vasto en una consola como la NES? En palabras del propio Miyamoto, estas limitaciones son las que permiten que fluyan las ideas.

Por empezar, el mundo de Hyrule está dividido en varias zonas que van a repetirse en la mayoría de los juegos de la saga: tenemos el lago (Lake Hylia), la montaña (Death Mountain), el desierto, el cementerio, los bosques (Lost Woods), entre otros. Para poder procesar toda la información del mapa, el primer Zelda cuenta con una cámara cenital fija (en criollo: de arriba) que va a desplazarse una vez que tocamos alguno de los bordes de la pantalla. Esta cámara permite no solo que el combate con enemigos sea bastante cómodo en espacios abiertos, sino además que la consola limite la información en pantalla, lo que evita (la mayor parte del tiempo) problemas de lag.

MIYAMOTO SE INSPIRÓ EN LOS BOSQUES DE SONOBE DE SU KIOTO NATAL, DONDE UNA VEZ SE PERDIÓ Y ENCONTRÓ DE CASUALIDAD UN LAGO QUE DESCONOCÍA.

Cada zona, a su vez, va a esconder uno o más calabozos (de un total de 9) donde Link va a encontrar armas u objetos para añadir a su arsenal. En general, estos objetos o armas le van a permitir resolver ciertos acertijos del calabozo en el que se encuentra y vencer al boss que custodia un fragmento de la trifuerza, una reliquia sagrada todopoderosa.

A medida que Link va ampliando su arsenal, el mundo se expande: el lago, que antes era infranqueable, de golpe es un camino más cuando conseguimos el bote; los ríos que nos cortaban el paso dejan de ser un obstáculo cuando conseguimos la escalera. Del mismo modo, el conocimiento que va reuniendo el jugador de los sabios en cuevas y calabozos va a contribuir en la expansión del mundo. Poco a poco, crecemos junto con Link en su aventura, hasta reunir todas las armas u objetos necesarios y rescatar a la princesa de las garras de Ganon, el principal archienemigo en la saga.

Con su diseño tan particular y su gameplay enfocado en el descubrimiento y la aventura, el Zelda no tardó en convertirse en uno de los juegos más queridos de la NES, para sorpresa de los directivos de Nintendo, que temían que fuera un fiasco. Por supuesto, una secuela no se hizo esperar y, en enero de 1987, Nintendo presentó la segunda parte de la leyenda de Zelda.

Cambio de perfil

El *Zelda II* es la continuación directa del *Zelda I*. Esta vez, para que la gente tuviera en claro cómo se llama el protagonista, decidieron agregar al título "Adventure of Link". El *Zelda II* presenta muchísimos cambios con respecto a la primera entrega de la saga. Desde el principio quedó claro que Miyamoto y su equipo habían tomado nota del éxito de plataformeros como *Castlevania* y *Metroid* y habían decidido cambiar en gran medida el sistema de juego. Mientras caminamos por el mapa, la cámara cuelga desde arriba como en el primer *Zelda*, pero en templos, cuevas, pueblos y al enfrentar enemigos, la vista va a ponerse de costado. Sumado a esto, el *Zelda II* también va a tener muchos elementos propios de un RPG clásico, con un sistema de puntos de experiencia a través del cual Link va a ir aprendiendo diferentes ataques y técnicas y mejorar su ataque y defensa. También va a ser el primer juego que presente una barra de magia indispensable para utilizar determinados objetos, otro elemento recurrente en el resto de los juegos.

La introducción de pueblos y varios personajes no utilizables permite que en esta entrega el mundo se sienta más completo y hasta más habitado que en la anterior, donde solo escuchábamos a sabios encerrados en cuevas. Así, ya no tenemos únicamente una voz que nos dice que hay un secreto en algún lado, sino que vamos recolectando la información como si se tratara de rumores. Con el paso del tiempo, esto se volvió uno de los elementos más emblemáticos de la franquicia: la aparición de historias, de rumores, de diálogos que nos conducen más allá de la historia principal y a armas u objetos especiales con los que completamos nuestro inventario.

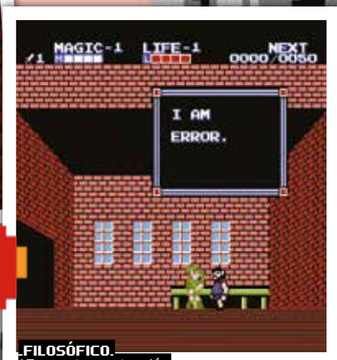
Si bien los cambios fueron aplicados para que fuera más claro el crecimiento del personaje en la aventura y fueron bien recibidos por el público en general, este título fue y sigue siendo bastante divisor entre fanáticos. Para muchos, el sistema de pelea del *Zelda II* resultaba muy complejo y era muy distinto de lo que esperaban de una continuación.

Con el final de la publicación de juegos en NES, la saga todavía no tenía un gameplay definido, pero sí un espíritu palpable: la aventura y el descubrimiento. Quedaba claro con estas dos primeras entregas la importancia de la creación de un mundo que se sintiera completo y que despertara ese querer descubrir en quien estuviera jugando. Sin embargo, con la limitación del espacio físico en los cartuchos, tanto la primera como la segunda parte de la saga se apoyaban en los manuales que venían con el juego para presentar a personajes, enemigos, el mundo de Hyrule y su historia. Sería a partir de la tercera parte, gracias a las capacidades de la SNES, que el equipo podría integrar dentro del cartucho toda esa información sin la necesidad de un soporte externo.

▪ HACK

SI EN EL *ZELDA I* LE PONÍAMOS "ZELDA" AL NOMBRE DE LA PARTIDA, PODÍAMOS CAMBIAR LA DISPOSICIÓN DE CALABOZOS Y TESOROS EN EL MAPA. CON EL TIEMPO, ESTE MODO PASÓ A LLAMARSE "SECOND QUEST" (SEGUNDA AVENTURA), Y APARECE EN VARIAS DE LAS ENTREGAS DE LA SAGA.

"ARREGLATE". El primer encuentro con un sabio.



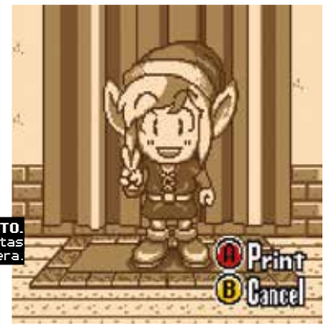
FILOSÓFICO. ¿Error de traducción o nihilismo?

DE PALA. El comienzo de la vida delictiva de Link.

EASTER EGG. Link y Richard, del "The Frog For Whom the Bell Tolls" de GB.

▪ *CABEZA A CABEZA*

NO ES RARO PENSAR QUE EL PRIMER *ZELDA*, CON TODOS SUS AVANCES TÉCNICOS, ES UN JUEGO POSTERIOR AL *SUPER MARIO BROS.*, PERO LO CIERTO ES QUE EL DESARROLLO DE AMBOS ARRANCÓ AL MISMO TIEMPO. SIN EMBARGO, EL JUEGO DEL PLOMERO BONACHÓN DE NINTENDO GANÓ LA CARRERA Y SE TERMINÓ PUBLICANDO UN AÑO ANTES QUE EL ZELDA, EN 1985.



FOTITO. El *Zelda DX* y las fotos listas para imprimir con la GB Camera.

BOSSES ENORMES. La SNES mostrando su potencial.

MUNDO CAMBIANTE. Lagos que se secan, caminos que se abren.

ICÓNICO. Link levanta por primera vez la Master Sword.

A *LINK TO THE PAST* INTRODUJO OTRO DE LOS ELEMENTOS VITALES EN LA HISTORIA DE LA SAGA: LA MASTER SWORD.

Enlace a otro mundo

En 1991, a los pocos meses de la salida de la SNES en Japón, Nintendo publicó la tercera parte de la saga, el *The Legend of Zelda: A Link to the Past*. En sus comienzos, el juego estaba planeado como un tercer título para NES, pero con la salida de la SNES en mente, el equipo de desarrollo decidió tomarse más tiempo y transportar la franquicia a la futura consola de Nintendo. Así, el equipo no solo contó con una consola mucho más potente, sino con más tiempo para volcar todo lo que no podía hacer en los 8 bits. De 1988 a 1991, el equipo experimentó con la consola hasta publicar el que sería uno de los títulos más importantes, no solo para la saga o para Nintendo, sino para la historia de los videojuegos. En esta entrega, Link trata de detener al hechicero Agahnim y sus intentos por liberar a Ganon del Dark World (literalmente, Mundo Oscuro) en el que fue encerrado. Si bien la SNES ofrece una mejor calidad sonora y gráfica que su antecesora, uno de los aspectos más importantes, como decíamos, es la cantidad de espacio del rom y de texto que puede añadirse. Y como si fuera poco, el equipo decidió utilizar un cartucho de 8 Mb en lugar de los de 4 Mb que usaban la gran parte de los juegos de SNES que se estaban produciendo en ese momento. Con tanto espacio disponible, *A Link to the Past* nos habla del pasado, nos muestra la historia "en vivo".

En cuanto al gameplay, para la alegría de muchos, la cámara volvió a colgar encima de Link. Aunque el mapa sigue dividido en una grilla, las partes son más grandes y la cámara va a desplazarse suavemente hasta que lleguemos a los bordes. La movilidad de Link se mejoró en gran manera, de forma que en esta entrega puede no solamente moverse en diagonal, sino que además puede correr (una vez que conseguimos las botas).

A Link to the Past introdujo otro de los elementos vitales en la historia de la saga: la Master Sword, la espada maestra capaz de combatir el mal sobre Hyrule, un arma que solo puede blandir el héroe de Hyrule. Esta espada va a convertirse a lo largo de la saga en una de las pocas formas de combatir al mal y, por lo tanto, uno de los requisitos para completar nuestra aventura.

Entonces, ya sabemos cómo es la cosa: secuestran a Zelda, alguien trata de liberar a Ganon, completamos los calabozos que presenta el juego, juntamos unas armas y ya está, ¿no? Bueno, esta vez no. *A Link to the Past* hace algo que también va a convertirse en uno de los pilares que hacen gigante a la saga. Después de enfrentar a Agahnim y de pensar que ya cumplimos nuestro deber como el héroe de Hyrule, el villano se lleva a Zelda al Dark World y, por supuesto, Link corre tras ellos. De repente, el mapa se transforma y el mundo entero se expande. El lago se convierte en un pantano, la montaña se convierte en un volcán en erupción. Descubrimos que el juego recién empieza y que si queremos rescatar a Zelda, tenemos que liberar a los sabios encerrados en siete cristales, cada uno oculto en un calabozo. Esta vez, estamos en el mundo de Ganon, que funciona con las reglas de monstruos y otros engendros. Si lo pensamos un poco, esta lógica de una aventura escondida dentro de otra es algo que ya estaba presente con la Second Quest (esa segunda aventura que se desbloquea en el juego original de NES, ver el recuadro de hack), solo que, en este caso, es una parte vital de la aventura principal.

Como ya era costumbre para la saga, el juego fue un éxito. Vendió más de 4 millones de copias y no tardó en ser considerado uno de los mejores videojuegos de todos los tiempos.

De bolsillo

La cuarta entrega de la saga es una que suele quedar injustamente olvidada por varias razones. Por un lado, es un juego que salió para una consola portátil, lo que para muchos hace que se sienta "inferior" a las otras entregas. Por otro lado, es uno de los pocos juegos de la saga donde no aparecen ni Ganon ni la princesa del título. Por último, salió en un momento un tanto complicado: la versión original de 1993, en pleno auge de la pelea SNES vs. Sega, y su versión para Game Boy Color (*Link's Awakening DX*) en 1998, unos pocos meses antes de la salida del primer *Zelda* en 3D para Nintendo 64.

En sus orígenes, los planes del equipo de desarrollo eran crear un port del *A Link to the Past* para GB, pero las limitaciones y la falta de interés en un proyecto de ese tipo generaron que el equipo se volcara a la creación de un juego original: una continuación directa del *A Link to the Past*. En este caso, Link no recorrería el ya conocido mundo de Hyrule, sino que investigaría la misteriosa isla de Koholint, en la que queda varado después de que una tormenta lo hiciera naufragar.

Igual que en su predecesor, el *Link's Awakening* tiene una cámara cenital y un mapa dividido en casilleros por los que nos desplazamos al tocar los bordes de la pantalla. Pese a las obvias limitaciones de la portátil, *Link's Awakening* introdujo varios elementos novedosos para la serie, de entre los que se destacan un minijuego de pesca y, mucho más importante, la secuencia de intercambios, que consiste en ir intercambiando distintos ítems con personajes en todo el mapa. En el caso del *Link's Awakening*, completar la secuencia de intercambio nos da el boomerang: si bien no es un ítem tan poderoso, ¿qué sería de Link sin su boomerang?

En 1998, como comentábamos antes, Nintendo publicó una versión GBC que, además de color, agregó un calabozo escondi-

HÉROE DEL CLIMA. Aventura con 90 % de probabilidades de lluvia.

do en el que podemos conseguir una túnica azul para aumentar nuestra defensa o una roja para aumentar nuestro ataque. Esta nueva versión, igual que la de 1993, fue muy bien recibida por la crítica y los fanáticos de la saga, pero la atención de todos no tardaría en estar puesta en el espectáculo poligonal que es el *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*.

Tiempos modernos

En un momento en el que veíamos cómo los desarrolladores se esforzaban por llevar los mundos bidimensionales a las tres dimensiones (donde muchos fracasaron), Nintendo publicó el *Ocarina of Time*, el quinto juego de la saga. Fue uno de esos momentos que más de uno recuerdan con cierta nostalgia, lamentándose por las pobres personas que no van a experimentar la revolución que fue ese salto de generación de consolas. Un salto no solo desde lo tecnológico, sino desde lo narrativo: el *Ocarina of Time* es un juego lleno de diálogos, de escenas cinemáticas y, lo más importante de todo, de desarrollo de personajes.

Al igual que en el *A Link to the Past*, el juego arranca con Link recorriendo tres calabozos, solo para descubrir tras completarlos que la princesa fue secuestrada. Link va a buscar la Master Sword, pero, al sacarla de su pedestal, descubre que puede moverse entre presente y futuro, hasta un tiempo en el que la princesa Zelda desapareció y Ganondorf (forma antropomórfica de la bestia Ganon) dominó todo Hyrule. Entonces, Link emprende la búsqueda de los medallones de los sabios que le permitirán enfrentar a Ganon y salvar el presente y futuro de Hyrule.

Nintendo no escatimó recursos y aprovechó al máximo el universo de tres dimensiones que posibilitaba la N64: todas las armas arrojadizas de Link (flechas, boomerang y gomera) cambian la perspectiva a primera persona, lo que hace posible, a su vez, una catarata de puzzles novedosos. Uno de los casos más emblemáticos (y más insultados, en general) es el Templo de Agua, en el que tenemos que ir subiendo y bajando el nivel del agua para habilitar caminos y pasadizos. Otro de los elementos vitales (que ahora parece pan de todos los días) es que fue un juego que utilizó ciclos de día y noche en los que los eventos y personajes reaccionaban diferente según el momento del día en el que interactuábamos. Así, no solo tenemos presente y futuro para explorar, sino además día y noche en cada uno de esos tiempos.

¿Hace falta aclarar que este juego también tuvo una recepción increíble? El *Zelda* no paraba de pegar un éxito tras otro, recibiendo el cariño del público y los aplausos de los críticos. No tardó en superar a su predecesor y vendió más de 7 millones de copias en todo el mundo: el *Ocarina of Time* terminó siendo ese juego que la Play no tenía.

El héroe de las mil máscaras

Ni lento ni perezoso, mientras el equipo terminaba de programar el *Ocarina of Time*, Nintendo empezó a trabajar en una secuela directa: el *Majora's Mask*. Este apuro por producir otro título no venía (solamente) de las ganas de vender, sino de la intención del equipo de implementar varias ideas que habían quedado colgadas en el desarrollo del *Ocarina of Time*. Por un lado, el *Majora's Mask* implementó cambios al sistema de día y noche, empujándolo al límite: no se trata solamente de ciclos indefinidos, sino que el juego transcurre en un lapso de tres días. Pasados los tres días, la luna choca con Termina (el mundo a explorar en esta ocasión) a menos que volvamos en el tiempo, repitiendo los hechos de esos mismos tres días. Cada día va a tener determinados eventos que solo suceden en momentos específicos. ¿Qué significa esto? Que no vamos a depender de sabios que guíen nuestro camino, sino que vamos a ser testigos de lo que pasa y, una vez que tenemos esa información, podemos volver en el tiempo para cambiar los sucesos. Esta lógica vence la sensación de correr contra el reloj que uno tiene al principio y nos lleva a pensar sobre el espíritu de la saga: lo importante no es la cantidad de bombas o flechas, sino nuestro conocimiento del mundo y qué podemos cambiar con él. Otro elemento que había quedado colgado del *Ocarina of Time* son las máscaras. En el *Ocarina of Time*, podemos conseguir algunas que cumplen muy pocas funciones más que estéticas (además de funcionar dentro de una cadena de intercambio de ítems). En el *Majora's Mask*, vamos a encontrar máscaras que van a transformar a Link en tres de las razas de Hyrule: los Goron, gigantes comepiedras, los Zora, delfines antropomórficos, y los Deku, unos bichos raros que escupen semillas.

El *Majora's Mask* fue alabado por la crítica de una manera nunca antes vista, no solo por los avances tecnológicos que presentaba o los elementos innovadores de la jugabilidad, sino porque daba un tono mucho más serio y lúgubre a la saga. Es un juego cargado de pesimismo hasta el final, una aventura que se siente perdida desde el vamos. Al principio parece estar lejos del colorido Hyrule, pero, en definitiva, está plagado de esperanza, poniendo la responsabilidad de salvar al mundo entero de su destrucción en manos del jugador. Nintendo tomó un riesgo grande y salió airoso, aun cuando el juego insignia de esta generación continuaría siendo el *Ocarina*.

Oráculos

Por último, no podíamos dejar pasar la oportunidad para mencionar estos dos juegazos para Game Boy Color que suelen quedar olvidados al hablar de la saga. Son el *The Legend of Zelda: Oracle of Ages* y *The Legend of Zelda: Oracle of Seasons*. La idea original detrás de estos dos títulos, producidos por Capcom, era sacar tres juegos diferentes donde aparecieran representadas las tres diosas de la trifuerza: Din, Nayru y Farore (que habían sido presentadas por primera vez en el *Ocarina of Time*). Por cuestiones de tiempo, se redujo el número a dos, pero se conservó algo del espíritu inicial de la propuesta: para poder jugar el juego en su totalidad, se tiene que ganar uno de los dos juegos e ingresar el código en el otro, lo que habilita una pelea contra las hermanas Twinrova (madres postizas de Ganondorf en el Ocarina of Time) y contra el infaltable germen del mal: Ganon.

Estas dos entregas de la saga presentan una calidad gráfica casi idéntica a la del *Link's Awakening*, reutilizando gráficos en casi todo el juego, pero presentan elementos de gameplay que no habían aparecido en ninguna entrega anterior. El *Oracle of Ages* nos va a permitir movernos 100 años entre el pasado y el presente, un lapso de tiempo muchísimo más extenso que el del *Ocarina of Time*. Esto nos permite jugar con el tiempo de una forma nunca antes vista. Por ejemplo: podemos plantar una semilla, viajar en el tiempo y encontrar un árbol en el presente. El *Oracle of Seasons* nos presenta una propuesta aún más original: Link obtiene la Season Rod (Vara de las Estaciones), lo que le permite cambiar la estación en que se encuentra. ¿No podés cruzar un río? Podés cambiar la estación a invierno y cruzarlo cuando está congelado. ¿Querés obtener un fruto de un árbol? Podés cambiar la estación a primavera y ver cómo el árbol florece.

Estas dos entregas, también injustamente olvidadas, mantienen vivo el espíritu (y, hasta cierto punto, el gameplay) del *Zelda* original al dar a los jugadores un nuevo mundo por recorrer, con sus propias reglas, sus propias armas, pero con los elementos ya infaltables en la saga

La saga de sagas

Por supuesto, las aventuras de Link no terminan acá y siguen hasta el día de hoy, pero esos son terrenos distantes, un tanto alejados de nuestros queridos píxeles y hasta unos cuantos polígonos. Sin embargo, en todas y cada una de las entregas, vemos que todavía sigue viva esa idea de la que nació la saga: la aventura y el descubrimiento tienen que estar ante todo. Siempre hay un pasadizo por encontrar, un camino por seguir. Y si no hay uno, siempre hay una forma de armarlo. El único límite quizá sea ese ítem que todavía no conseguimos, pero que pronto vamos a encontrar. Es una saga que encontró en su pasado no una nostalgia con la que simplemente vender más juegos, sino toda la historia de un reino inmenso, siempre esperándonos para combatir el mal y cumplir la profecía del héroe de Hyrule y la princesa Zelda protegiendo al mundo entero del mal.

EL *OCARINA OF TIME* ES UN JUEGO LLENO DE DIÁLOGOS, DE ESCENAS CINEMÁTICAS Y, LO MÁS IMPORTANTE DE TODO, DE DESARROLLO DE PERSONAJES.

DOPPELGÄNGER 64. Reencuentro de Link con su yo oscuro del Zelda II.

PRIMER ENCUENTRO. Link y Zelda encontrándose por primera vez en 3D.

▪ LEGEND OF ZELDON'T

AUNQUE NINTENDO DESARROLLÓ CASI TODOS LOS JUEGOS DE LA SAGA, ALGUNOS FUERON REALIZADOS POR OTRAS EMPRESAS. ES EL CASO DE LAS TRES OVEJAS NEGRAS DE LA SAGA: LOS *ZELDA* PARA LA CD-I DE PHILIPS, TRES JUEGOS TAN MALOS QUE SE VOLVIERON LEGENDARIOS GRACIAS A INTERNET. ¿VENDETTA?

▪ CRONOLÓGICAMENTE CONFUNDIDOS

CON *A LINK TO THE PAST* ARRANCA EL PROBLEMA DE LA CRONOLOGÍA DE LOS JUEGOS. SEGÚN LA CRONOLOGÍA OFICIAL (PUBLICADA EN 2011 EN EL LIBRO *HYRULE HISTORIA*), ESTA TERCERA PARTE ES, EN REALIDAD, UNA PRECUELA DEL *ZELDA I*. LA CRONOLOGÍA VA A COMPLICARSE TODAVÍA MÁS CON LA SALIDA DEL *OCARINA OF TIME*, QUE PLANTEA LA APARICIÓN DE DIFERENTES LÍNEAS TEMPORALES.

EL ARCOÍRIS INFAME

De los juguetes a los videojuegos, de los videojuegos al olvido, del olvido a la infamia. La historia de LJN merece un repaso.

POR EZEQUIEL VILA

Si pensamos en empresas de videojuegos, podemos decir de memoria varios nombres: Konami, Blizzard, Namco, Square, Sierra, etc. LJN, ciertamente, no es uno que se escape de nuestra boca, aunque desde hace algunos años se ha ganado cierta (mala) fama del lado del cruel revisionismo de la Internet. Esto se cimentó, fundamentalmente, a través del canal de YouTube Angry Video Game Nerd, que desde 2005 se la pasa ridiculizando y destrozando algunos de sus lanzamientos. Pero ¿cómo pudo existir una compañía tan infame? ¿Realmente fue tan grave?

En la década del 60, y en medio del boom industrial estadounidense de la posguerra, Jack Friedman era un vendedor de Norman J. Lewis (una distribuidora de juguetes) que quería dar el salto hacia la producción. En 1970, convenció a su jefe de que le diera los fondos para fundar una compañía de juguetes y honró esa confianza poniéndole de nombre sus iniciales pero al revés (de NJL a LJN). Con un talento natural por los negocios y sus contactos formados durante años, Jack no tardó en poner en marcha su operación y granjearse la amistad de muchos otros jugueteros de la Costa Oeste.

Para 1974, ya había conseguido ubicar varios de sus productos y empezó a distinguirse en el mercado por asegurarse las licencias de varios éxitos del cine y la televisión. Entre fines de los 70 y mediados de los 80, Friedman firmaría tratos y les daría figuras de acción a franquicias como *ET*, *Dungeons & Dragons*, la lucha libre, *ThunderCats* y *Voltron*. Fueron nombres lo suficientemente grandes como para, aun sin ser de las principales compañías jugueteras estadounidenses, darle una plataforma de alcance nacional.

CROSSOVER. Jason vs. Querida encogí a los niños.

¡PIENSA, MCFLY, PIENSA. Piensa qué carajo estás haciendo atrás del mostrador.

Aun así, para 1986, el directorio de la compañía estaba convencido de que el futuro no estaba en el plástico sino en los bits. No era un salto tan extravagante como puede parecer hoy: las jugueterías eran uno de los grandes distribuidores de consolas y cartuchos para los sistemas hogareños. Y allí fue adonde apuntaría LJN, consiguiendo un contrato de desarrollo *third party* nada más ni nada menos que con Nintendo y su NES.

En 1987, LJN lanzaría sus primeros dos juegos. Sin sorprender a nadie, serían dos juegos basados en películas: *The Karate Kid* y *Jaws*. La calidad de ambos productos ciertamente deja mucho que desear. En el primero, encarnamos a un Daniel LaRusso en una mezcla de plataformero y pseudochoreo del *Kung Fu Master*, aunque con controles complicados y pocos niveles. El segundo es un juego para rascarse la cabeza un rato, dificilísimo de encasillar. Con más secuencias de buceo que enfrentamiento con tiburones, parece más un juego de Jacques Cousteau.

Hay que decir que LJN no desarrolló estos juegos sino que, como muchas empresas, se dedicaba a realizar los tratos y después subcontrataba a otros estudios para que hicieran efectivamente el software por encargo. Así, confió en empresas pequeñas como Atlus y Beam Software para realizar algunos de sus títulos. Ellos, con poca supervisión y muy pocos estímulos para realizar un producto pasable, nos dieron algunos de los momentos más penosos en los videoclubes de nuestra infancia.

Por si fuera poco, se animaron a desarrollar su propia consola, la LJN Video Art, que se trataba, en realidad, de un editor de imagen estilo MS Paint, en medio del mundo del juguete y del software.

LAS JUGUETERÍAS ERAN UNO DE LOS GRANDES DISTRIBUIDORES DE CONSOLAS Y CARTUCHOS PARA LOS SISTEMAS HOGAREÑOS.

Pero las malas noticias no vendrían de estos pobres intentos de entretenimiento interactivo sino de su tradicional negocio juguetero. En 1987, LJN sacó al mercado una línea de pistolas y ametralladoras de agua (por qué no) que eran muy realistas. Tal fue así que, tristemente, se reportaron casos de policías que dispararon a niños que las llevaban, por confundirlos con delincuentes armados. Fue un escándalo y muchos estados prohibieron las armas de juguete o regularon su fabricación. LJN no tardó en retirarlas del mercado y pintarlas de colores brillantes, pero el daño ya estaba hecho. Luego de este duro golpe, Jack Friedman se retiraría de la compañía ese mismo año.

Tras este gran traspié del lado juguetero, LJN seguiría sacando juegos, incluidos varios engañapichangas con título taquillero. De este período se destacan *Back to the Future*, en el que Marty anda en patineta juntando relojes, y el *Friday the 13th*, considerado uno de los juegos con la peor jugabilidad jamás vista.

En 1990, la compañía fue adquirida por Acclaim, que cerró la división de juguetes y potenció el área de videojuegos con el objetivo de poder saltearse las restricciones de Nintendo, que solo permitía una cierta cantidad de juegos por año de cada uno de sus licenciatarios. En ese período, LJN vería por primera vez algunos títulos dignos, como *Spider-Man vs. Venom: Maximum Carnage*. Esta sobrevida duró hasta 1995, cuando Acclaim decidió cerrarla definitivamente. Aunque, curiosamente, utilizó el sello LJN para publicar en el año 2000 un juego de carreras para Dreamcast llamado *Spirit of Speed 1937*. ¿Es considerado uno de los peores juegos de carreras de todos los tiempos? Se ve que Acclaim lo sospechaba y no quería quedar pegada.

En cuanto a Jack Friedman, tras su partida en 1987, fundó THQ, que también se convertiría en una empresa de juguetes y videojuegos. Aunque volvería a sentir la incomodidad de los bits y también se iría de allí para fundar una tercera compañía: Jakks Pacific. Esta se convertiría, paradójicamente, en licenciataria del merchandising de Nintendo en Estados Unidos.

UNA NOCHE EN EL IMPURE EXPRESS

Vagones, rieles, estaciones de tren, fondos cyberpunk, cielos distópicos y música chiptune, todo eso y mucho más, en la demo presentada por Impure en Flashparty 2021.

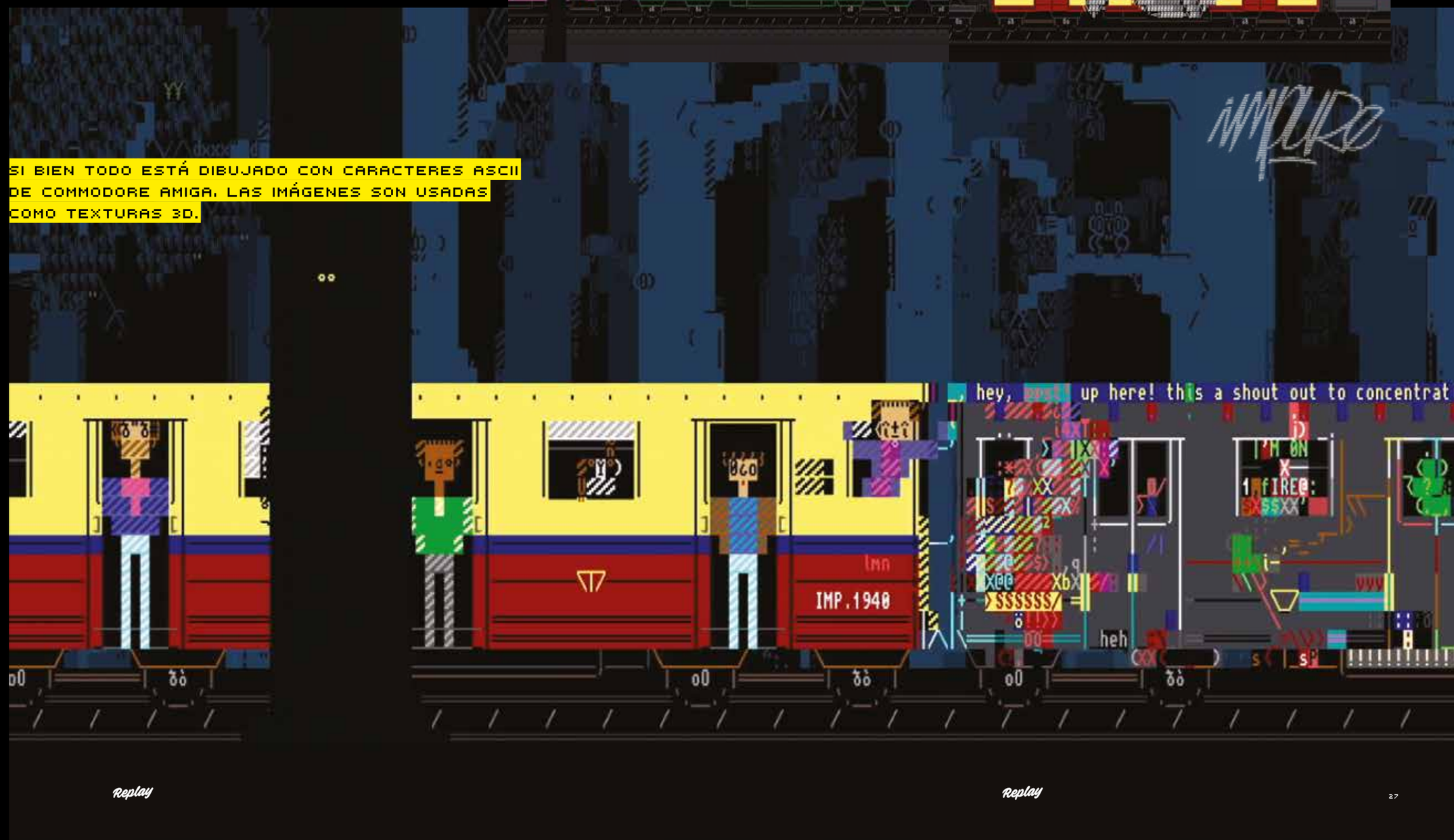
POR SOLDÁN

Revista *Replay* estuvo presente en la Flashparty 2021 que sucedió hace semanas nomás, donde desfilaron una cantidad de entries, demos y obras de código arte para retrocomputadoras y plataformas actuales de una calidad deslumbrante. Una de las obras que más impacto generaron fue la presentación de la demo-intro para PC The Impure Express, de la ya mítica crew Impure.

Este grupo de la demoscene, que tiene base en Europa pero con miembros desperdigados por todo el globo, es reconocido particularmente por su arte en ASCII y ANSI. La demo que presentó la crew simplemente es fantástica, por su despliegue tanto visual como técnico. Ambos se unen de una manera magistral, porque, si bien todo está dibujado con caracteres ASCII de Commodore Amiga, las imágenes son usadas como texturas 3D, lo que le da un look retro a algo que está procesado con la tecnología actual.

El Impure Express está cargado con todo. Caracteres ASCII y ANSI de todas las formas y colores dan entidad a la obra, con una gran música tecnocyberpunk que nos lleva de riel en riel a través de la aventura loca de este tren. Varixs artistxs colaboraron vistiendo vagones, locomotoras, paisajes, fondos y cielos; nuestro amigo Arleka participó tirando su clásica magia y lmn se dio el lujo de recrear un vagón del Roca con el Chiqui, Ricardo, Walter, el Pollo y Severino, de *Okupas*. Referencias hay por todos lados, desde el mono de tres cabezas hasta amenazas de muerte a Jeff Bezos, tanques soviéticos y cuanta cosa se pueda dibujar. Solo es cuestión de mirar una y otra vez la demo para encontrar más y más referencias.

MIRÁ LA DEMO ACÁ:
BIT.LY/IMPURETREN



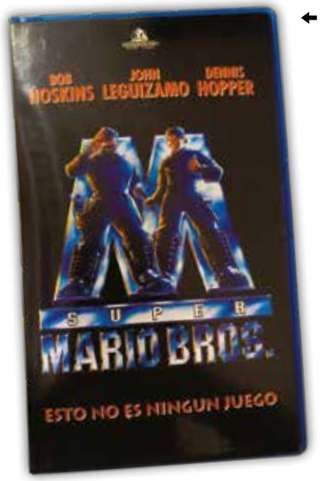
HOLLYWOOD LO HIZO

Ya pasaron varios años desde que aparecieron las primeras adaptaciones al cine de los videojuegos más populares. Algunas se convirtieron en películas de culto y otras, en placeres culposos.

POR ENRIQUE D. FERNÁNDEZ

A comienzos de los 90, el boom de los videojuegos era tan grande que ninguna industria quería perderse la oportunidad de lucrar a como diera lugar, y la meca hollywoodense vio el negocio de adaptar algunos de los títulos más exitosos. El fontanero Mario, el karateca Ryu y el actor experto en artes marciales Johnny Cage ya eran personajes mundialmente conocidos, y su aparición en la pantalla grande era la carnada ideal para atraer a millones de fanáticos con su balde de pochoclos. Debido a que el verdadero interés de estas compañías estaba en acaparar la taquilla, los resultados nunca estuvieron a la altura de las expectativas. Por eso decidimos repasar aquellas películas que hicieron felices a los productores, pero que les dieron pesadillas a los espectadores.

¡PARA EL OLVIDO. Siguen pasando los años y tanto Bob Hoskins como John Leguizamo maldicen el día que aceptaron convertirse en los Mario y Luigi de carne y hueso.



SUPER MARIO BROS.

DIRECCIÓN: ROCKY MORTON Y ANNABEL JANKEL
AÑO: 1993

El gran error que cometió Nintendo fue darles toda la libertad creativa a los productores de este delirante mamarracho. Los guionistas encargados de llevar el universo de *Mario* a la pantalla grande imaginaron todo tipo de conceptos durante el proceso, pero finalmente se decidieron por hacer una versión exagerada de *El Mago de Oz*. La primera adaptación en formato live action de un videojuego se terminó convirtiendo en una comedia negra pasada de hongos y dirigida de manera desprolija por un matrimonio de realizadores que nunca supo encontrarle la vuelta a la mascota de Nintendo. La narrativa y las actuaciones son deplorables, y la película falla en todos los aspectos posibles. Como era de esperarse, *Super Mario Bros.* fue un fracaso de taquilla y los críticos la defenestraron. Para Shigeru Miyamoto, es una falopa sumamente olvidable.

¡PIÑA VA, PIÑA VIENE. Mark Dacascos (Jimmy) la tenía re clara con las peleas, pero Scott Wolf (Billy) no cazaba una, por eso en la mayoría de sus escenas se defiende con lo que encuentra a mano.

DOUBLE DRAGON

DIRECCIÓN: JAMES YUKICH
AÑO: 1994

La gente detrás de esta abominación no tuvo respeto por nada. Todo en esta película es caótico. La acción se desarrolla en un futuro distópico donde las pandillas tomaron el control de las calles y las autoridades son manejadas por un empresario criminal. Pero en medio de esto aparece un medallón con poderes místicos que debe ser protegido por los hermanos Lee. Acá Jimmy y Billy no son gemelos y están bajo el cuidado de su madre adoptiva mientras viven en un teatro abandonado (¿?). El humor es tan infantil que muchas de las escenas se hacen insoportables, en especial cuando ridiculizan a la versión mutante de Bo Abobo. Lo único apenas rescatable es Koga Shuko, el villano que interpreta Robert Patrick, que se sumó a la galería de personajes en el penoso juego para Neo-Geo basado en el film.

STREET FIGHTER: LA ULTIMA BATALLA

DIRECCIÓN: STEVEN E. DE SOUZA
AÑO: 1994

Para cuando la marca de *Street Fighter* ya se había establecido como una de las franquicias videojueguiles más rentables, los de Capcom no dudaron en llevar su éxito a las salas de cine. El director Steven E. de Souza había entendido que no podía tomarse la tarea en serio, y por eso decidió hacer una parodia al estilo *James Bond* con un Jean-Claude Van Damme empachado de drogas durante el rodaje. El único problema que se le presentó fue que la compañía quería incluir forzosamente a los personajes que se habían sumado en el *Super Street Fighter II: The New Challengers*, como Cammy, T. Hawk y Dee Jay, que en la película no cortan ni pinchan. Raul Julia aceptó el papel de Bison porque sus hijos eran fanáticos del videojuego y personificó a un tirano sobreactuado mientras daba sus últimas batallas contra el cáncer. Un delirio consciente de su estilo campy que se pensó como una estrategia de marketing para explotar una línea de juguetes durante la Navidad de ese año.

MORTAL KOMBAT

DIRECCIÓN: PAUL ANDERSON
AÑO: 1995

Considerando que los juegos más importantes estaban llenando los bolsillos de muchos inversionistas, la aparición del *Mortal Kombat* en la pantalla grande estaba casi cantada. La responsabilidad fue a parar a manos de Paul Anderson, quien años más tarde se cargaría la saga cinematográfica del *Resident Evil*. El campeonato de lucha que decide el futuro de la humanidad incluye a todos los jugadores de la primera entrega, y se asoman varios de la segunda, como Kitana, Jax y Shao Kahn. Al igual que el videojuego, la trama es un choreo de *Operación Dragón*, el clásico de Bruce Lee. Los fans no se disgustaron como uno imaginaba, pero, por desgracia, los efectos especiales no sobrevivieron el paso del tiempo y hoy se ven bastante ridículos (atentos con la animación de Reptile). En 1997 llegó la secuela *Mortal Kombat: aniquilación*, pero es tan nefasta que con solo recordarla dan ganas de arrancarse los ojos.

¡QUÉ TRUCAZO. En los créditos finales aparece una serie de símbolos que se pueden usar como "kombat kode" en el tercer juego de la franquicia.

¡DE BOLICHE EN BOLICHE. Van Damme se la pasaba tanto tiempo de fiesta que los productores le pusieron vigilancia durante las noches para que no se descontrolara.

EL VERDADERO INTERÉS DE ESTAS COMPAÑÍAS ESTABA EN ACAPARAR LA TAQUILLA.

CIVILÍZAME

El camino al dominio del mundo es arduo, pero con estas estrategias tu proyecto civilizatorio será imparable. ¡Convertite en el/la líder omnipotente que soñás!

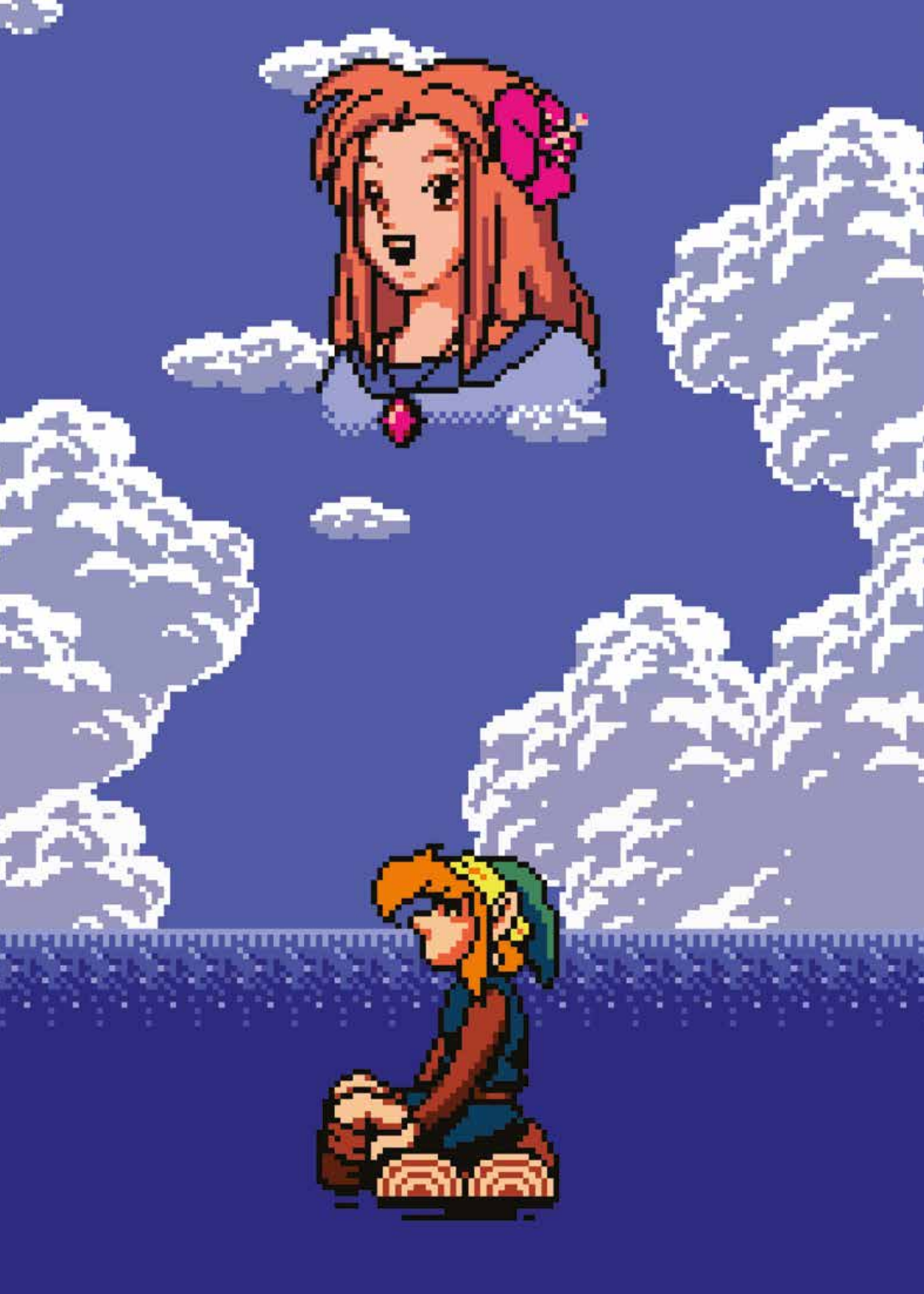
POR CAMILA CHÁVEZ

Un poco como la vida real, el *Sid Meier's Civilization* se puede ganar de dos maneras: sobreviviendo hasta que empieza la colonización del espacio exterior o destruyendo a todas las civilizaciones rivales. Y por si querés asegurarte la victoria, te presentamos dos estrategias probadas para coronarte supremx soberanx de este mundo pixelado, no importa en qué nivel de dificultad estés jugando.

Primero que nada, para desarrollar ambas estrategias hay que acomodar el mapa. En el juego temprano y mientras te estás expandiendo, mantené las ciudades pequeñas para explotar al máximo la relación entre población/costo. Ahora necesitamos una milicia para explorar y una para la ciudad; cada vez que fundes una ciudad, tiene que quedar defendida. Andá tomando todo el terreno adyacente a tu ciudad inicial dejando tres o cuatro casillas entremedio y creá un colono adicional en cada ciudad para que construya caminos e irrigación. Con el terreno preparado, vamos con dos opciones muy distintas de progresión.

La estrategia Parallelia nos lleva a la exploración espacial. Una vez que la primera fase de expansión está terminada, el objetivo es llenar el territorio de ciudades tamaño 1 y que todas aquellas que no estén trabajando una colina, montaña u océano estén dedicadas a una unidad científica (solo las ciudades fronterizas necesitan unidades militares). Esto va a producir avances tecnológicos con enorme rapidez y a catapultarte a la cima de la carrera espacial. Y un truco más: cuando tengas que construir la nave, alcanza con un módulo habitacional y un motor. Aunque el juego diga que tiene 0% de probabilidades de éxito, tu civilización va a ser la primera en lanzarlo.

Para quienes se inclinan más por obliterar al enemigo, la estrategia mongol es la indicada; la idea es concentrar los recursos en las unidades militares. Con el territorio listo, hay que llenar toda el área delimitada por las ciudades fronterizas con otras ciudades de tamaño máximo 3; llegadas ahí, limitar la producción de comida para que no haya ningún exceso y solo mejorar las barracas. Al principio queremos impuestos en 0% y ciencia en 100%, pero una vez alcanzadas la rueda, las matemáticas y la navegación, hay que dar vuelta los porcentajes para incrementar las unidades. Y recordá canalizar a Gengis Kan, después de todo, tus hordas ya están listas para salir a arrollar rivales.

EN EL JUEGO TEMPRANO Y MIENTRAS TE ESTÁS EXPANDIENDO, MANTENÉ LAS CIUDADES PEQUEÑAS PARA EXPLOTAR AL MÁXIMO LA RELACIÓN ENTRE POBLACIÓN/COSTO.

Si te dieron ganas de probar estas estrategias pero perdiste los disquetes, la solución está a una googleada de distancia: hay un clon open source que se llama *Freeciv* configurable con las reglas del *Civ* o el *Civ II*, y un clon parcial de dominio público que se llama *C-evo*. Ahora ve y conquista.